Brincadeiras Indígenas

Grupo Materiais Pedagógicos

.Brincadeiras para o Dia do Índio: parte I

Circuito de Habilidades Motoras - Explorando a Floresta!

Objetivo específico:
Identificar o espaço ocupado pelo índio (floresta) e suas características principais;
Executar habilidades motoras fundamentais de locomoção, estabilização e manipulação.

Estratégia:
Circuito de habilidades por tempo, contendo 5 estações.

Conteúdo:
Conversa inicial:
Onde o índio vive? O que podemos encontrar na mata? O que vamos encontrar na nossa mata.

1. **PONTE:**

Material: Banco sueco. Tarefa: Atravessar o banco sueco de várias formas.
Dica de equilíbrio: afastar os braços

2. **RIO:**

Material: Colchonetes. Tarefa: Saltar para o lado oposto sem molhar o pé (pisar no colchonete)
Dica de impulsão: usar o braço
Dica de aterrissagem: fazer a cadeirinha (flexionar os joelhos)

3. **ÁRVORES COM FRUTAS:**

Material: Objetos pendurados, bolinhas de tênis. Tarefa: Acertar os objetos (frutas na árvore) com as bolinhas.
Dica para arremesso: estender o braço.
Dica para acertar o alvo: olhar para o alvo

4. **TEIA DE ARANHA:**

Material: corda elástica. Tarefa: Passar por baixo/por cima da teia de aranha (corda elástica trançada) sem tocá-la.
Dica de execução: fazer devagar.

5. **CAMINHO DA ONÇA:**

Material: Cordas, arcos e cones. Tarefa: Percorrer o caminho da onça passando sobre a corda sinuosa, pisando sobre as pedras (arcos) e fazendo zig-zag nas árvores (cones)

Obs.: As dicas apresentadas são apenas exemplos. Elas deverão ser dadas de acordo com as necessidades das crianças.

Conversa final:
O que aprendemos? Qual lugar da nossa floresta foi mais fácil? E qual foi mais difícil?
Avaliação:
Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.

Brincadeiras para o Dia do Índio: parte II

.

JOGO

Objetivo específico:
Identificar o local onde o índio mora, alguns costumes e os animais que o cercam.
Executar jogos de locomoção e perseguição.

Estratégia:
Jogo

Conteúdo:
Conversa inicial:
Como é a casa do índio? Como se chama a criança indígena? O que os índios comem? Quais os bichos que existem perto da casa deles? São perigosos?

1- Curumim vai pra Oca!!!

Material: Arcos (bambolês)

Jogando:
Distribuir os arcos aleatoriamente pelo chão. Iniciar com a mesma quantidade de crianças participantes.
As crianças devem caminhar entre os arcos, ao sinal do professor "Curumim vai pra Oca!!!" devem entrar no arco. Os arcos devem ser suprimidos um a um a cada rodada.

Dica: Entrar no arco que estiver mais perto. Prestar atenção no professor.

2- Caça à onça.

Material: Arcos

Jogando:
Distribuir os arcos pelo chão aleatoriamente.
Escolher uma criança para pegador (índio) e os demais serão as onças.
Para a onça não ser pega deve entrar na toca (arcos). Quando a onça for pega, vira índio e o índio vira onça.

3- Dia da Colheita

Material: giz ou cordas para demarcar

Jogando:
Dividir as crianças em dois grupos.
Demarcar uma linha de saída de cada lado do espaço onde será feita a brincadeira. As linhas

de saída devem estar dispostas uma de frente para outra e entre elas um grande espaço para correr (pode ser usado as linhas de fundo ou laterais de uma quadra).
Cada grupo deverá ficar atrás da linha de saída, em pé e com uma das mãos estendidas à frente (serão as mandiocas).
O professor deverá escolher uma das crianças para iniciar o jogo. Ela deverá ir até a linha de saída do grupo oposto e puxar uma das "mandiocas". A criança escolhida deverá correr tentando alcançar o colega que a puxou.
Se for pego o colega passa a fazer parte da "plantação de mandiocas" do lado oposto.
Inicia-se o jogo novamente com aquele que estava na condição de pegador.
Ganha a equipe cuja "plantação de mandiocas" for maior!

CONVERSA FINAL:

O que aprendemos? Qual brincadeira foi mais divertida?
Avaliação:
Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.
Registro escrito realizado pelas crianças. Desenhar/escrever o que aprendemos nessa aula.

Brincadeiras para o dia do Índio - parte III

JOGO

Objetivo específico:
Recordar o local onde o índio mora e os animais que o cercam.
Executar jogos de locomoção e perseguição aumentando a complexidade das regras.
Despertar o interesse sobre as brincadeiras típicas dos índios.

Estratégia:
Jogo

Conteúdo:
Conversa inicial:
Vocês lembram como é a casa do índio? Como se chama o índio criança? Quais os bichos que existem perto da casa dele? O que os índios comem?

1- Caça a onça II

Material: Arcos (bambolê)

Jogando:

Distribuir os arcos pelo chão aleatoriamente. Escolher uma criança para pegador (índio) e os demais serão as onças. Para a onça não ser pega deve entrar na toca (arcos). Quando a onça for pega vira índio e passa a ajudar a pegar.

2- Colheita da mandioca

Material: Nenhum

Jogando:

Escolher um pegador, quando a criança for pega, vira mandioca e deve ficar agachada. Para ser salva, deve ser “colhida”, puxada pela mão de um amiguinho que ainda não foi pego. O professor deve trocar o pegador de tempos em tempos.

Dica: ficar com a mão preparada

3- Essa oca é minha!

Material: arcos (bambolê) e outros materiais que tenha disponível para montar um circuito de habilidades.

Jogando:
Montar um circuito de habilidades, u determinar uma tarefa desafiadora para que as crianças realizem (pode ser andar sobre uma trave de equilíbrio, dar a volta no trepa-trepa, atravessar uma parede de escalada).
Ao sinal do professor: "Cuidado com a onça!!!"
Todos devem correr e ficar dentro de um arco. Suprimir um arco por rodada.

Conversa final:
O que aprendemos? Qual brincadeira foi mais divertida? Será que os índios fazem essas brincadeiras? Que brincadeiras os índios fazem?

- *Tarefa para casa:* Pesquisar brincadeiras indígenas para a próxima aula.

Avaliação:
Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.
Registro escrito realizado pelas crianças. Desenhar/escrever o que aprendemos nessa aula.

Brincadeiras para o Dia do Índio - parte IV

JOGO
Objetivo específico: Conhecer e executar brincadeiras tipicamente indígenas

Estratégia: Jogo

Conteúdo:
Conversa inicial:
Agora que vocês se transformaram em índios (se as crianças estiverem pintadas conforme sugerido na atividade 1) vamos fazer as brincadeiras indígenas? Vocês pesquisaram? De que os índios brincam?

*Se as crianças não tiverem trazido brincadeiras a partir da pesquisa que foi solicitada no 3º dia, estas são minhas sugestões.

1- EMA – ***Brincadeira da Tribo Pareci***
Material: Nenhum
Jogo: Crianças formam uma roda, com um dos participantes no meio. A meta é tentar sair da roda. Quando conseguir todos devem correr atrás e tentar pegá-lo. O professor deve garantir que todos estejam no meio da roda pelo menos uma vez.

2- JÚRE – ***Brincadeira da Tribo Bororó***
Material: Giz
Jogo: Traçar um caminho no chão onde as crianças devem percorrer em um pé só. Esse caminho foi feito por uma enorme cobra. Comece fazendo caminhos fáceis e vá dificultando. Peç ajuda para as crianças na construção dos caminhos. Cada um pode fazer o seu e depois experimentar o do outro.

Conversa final:
O que aprendemos? Qual brincadeira foi mais divertida, as brincadeiras indígenas são divertidas? São mais divertidas que as nossas brincadeiras?

Avaliação:
Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.
Registro escrito realizado pelas crianças. Desenhar/escrever o que aprendemos nessa aula.
Se houver possibilidade filmar e fotografar as atividades.

Atividade 3 – Derruba toco (Pataxós)
Duração: 20 minutos
Material: garrafa pet, areia e giz
Local: quadra ou pátio

Para dar início às atividades, o(a) professor(a) poderá trabalhar com a luta do Derruba toco praticada pelos índios Pataxós de Minas Gerais e da Bahia. Esta luta é conhecida pelos índios Tupinambás como luta do Maracá. Os lutadores entram em um círculo de aproximadamente 8 metros de diâmetro com um toco de árvore ao centro. Para vencer seus oponentes os lutadores têm que derrubar o toco ao centro utilizando alguma parte do corpo do adversário. Outra força de se vencer a luta é empurrando o oponente para força do círculo. O(a) professor(a) poderá realizar o derruba toco em tatames, pisos com tapetes emborrachados ou gramado para evitar choques com pisos muito duros. Para fazer o toco pode-se utilizar garrafas pets cheias de areia e o círculo desenhado no chão com giz de quadro.

Derruba toco

Atividade 4 – Huka-Huka (Kamayurás)
Duração: 20 minutos
Material: tapetes emborrachados
Local: quadra ou pátio

O Huka-Huka é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás, provenientes do Alto Xingu – MT, e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarup. Praticado desde a infância o huka-huka é a um luta, que apesar de servir como prova de força entre seus praticantes, não envolve violência ou ferimentos. A luta iniciasse como os praticantes ajoelhados e agarrados entre si. Seu objetivo é tentar derrubar o adversário com as costas no chão ou agarrar as suas pernas. Durante o combate os lutadores podem levantar ou permanecer ajoelhados. Nesta luta não são permitidos socos ou ponta-pés. Ao ensinar o huka-huka o(a) professor(a) poderá realizá-lo em locais e materiais apropriados (ex.: tatames, tapetes

emborrachados, grama) para evitar que as crianças machuquem os joelhos.

Huka Huka

Atividade 5 – Briga de galo (Manchineri)
Duração: 20 minutos
Material: giz
Local: quadra ou pátio

Para finalizar a seqüência de atividades o(a) professor(a) poderá trabalhar com um luta dos índios Manchineri da Aldeia Extrema - Acre, que se chama briga de galo. Para realização desta luta deve ser feito um círculo no chão exatamente com foi feito na luta do derruba toco (atividade 2). O lutador inclina seu tronco até a linha da cintura e ficam com as mãos dadas na parte de trás da coxa, como se estivesse imitando um galo. O objetivo dos participantes é empurrar seu adversário para fora do círculo. Devido a impossibilidade de se usar as mãos e os pés o lutador na posição indicada deve tentar empurrar seu adversário usando apenas o tronco. O lutador que permanecer dentro do círculo vence a luta.

Briga de Galo

Fonte: Documentário Jogos Indígenas do Brasil produzido pela Origem Jogos e Objetos

Recursos Complementares

No começo de cada atividade o(a) professor(a) poderá fazer algumas considerações sobre as regras das lutas indígenas, bem como os hábitos e formas de vida de cada etnia. Para isso, o(a) professor(a) poderá consultar sites na internet que o(a) ajudarão a embasar sua fala.

Sugestões de sites:

http://www.funai.gov.br/indios/jogos/foto_principal/luta_corporal.htm (acessado em 09/08/2010)
http://pt.wikipedia.org/wiki/Patax%C3%B3s (acessado em 09/08/2010)

Como atividade complementar o(a) professor(a) poderá passar para as crianças o documentário Jogos Indígenas do Brasil para mostram vários jogos e brinquedos e brincadeiras de diversas etnias indígenas do Brasil.

Avaliação

Ao final da aula o(a) professor(a) deverá pedir as crianças que façam um registro gráfico através de desenhos ou escrita sobre todos os conhecimentos abordados na aula de Lutas Indígenas, desde os costumes e cultura de cada etnia indígena que as praticam até os movimento aprendidos. Estes registros irão compor um cartaz intitulado *“Índio Guerreiro”* que ficará exposto no mural da escola.

Atividades para o Dia do Índio - parte I

Aproveitar datas comemorativas para desenvolver pequenos projetos pode ser muito interessante mas é preciso pensar qual significado terá para os alunos e o que podem aprender com isso. O ideal é que esses festejos estejam previstos no planejamento anual e tenham relação com os conteúdos escolares.

Em menos de um mês será comemorado o Dia do Índio (19 de abril), o mais comum é vermos nesta data crianças com o rosto pintado com "riscos", usando cocares e alguns desenhos prontos para colorir que irão parar na pasta de cada um. Lembrando que de acordo com a Lei 11465, de 10 de março de 2008, a história e cultura Indígena (assim como a Afro-brasileira), passa a ser temática obrigatória pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases), no ensino fundamental e médio. Com uma cultura indígena tão rica, será que é apenas isso que os educadores podem oferecer às crianças?

OBS: No dia 19 de abril, recebi a visita do Prof. José Luiz de Souza, pesquisador de índios, que alertou sobre um possível erro no número da lei. O Diário Oficial (D.O.U), publicou como 11465, contudo na página da Casa Civil a mesma lei aparece com o número 11645. Aparentemente houve um erro de digitação, invertendo os dígitos na publicação do D.O.U. Fica aqui meu agradecimento pela colaboração do professor.

Estes são links interessantes para ajudar na pesquisa sobre os povos indígenas:

Estatuto do Índio
Quem são, quantas são e onde estão os povos indígenas e suas escolas - Apresenta dados estatísticos sobre etnias, população, línguas, terras, escolas, alunos e professores. Produzido pelo INEP, como subsídio para o Programa Parâmetros em Ação de Educação Escolar Indígena.
Banco de dados da Amazônia - Site não-oficial, que traz dados e informações sobre a região amazônica. Abre um canal para contatos com especialistas (antropólogos, geógrafos etc). Traz mapas, dados e informações sobre a questão indígena, preservação da floresta e links para jornais da região.
FUNAI - Site da Fundação Nacional do Índio. Traz informações e notícias de 200 comunidades indígenas e sua situação fundiária, além de páginas sobre cultura, mitos, línguas e crenças indígenas. Há ainda um dicionário em tupi e um formulário próprio para pesquisas escolares.
Organizações Indígenas - Lista de instituições ligadas aos índios no Brasil, divididos geograficamente, elaborada pelo site do Instituto Socioambiental.
IDETI - Site da ONG que divulga e promove a cultura e o conhecimento dos povos indígenas. Na seção "Diversidade", traz informações sobre os povos Ainu, Bororo, Kaxinaku e Xavante.
COIAB - Organização indígena, de direito privado, sem fins lucrativos, a COIAB reúne 75 entidades e 165 povos indígenas. No site, destaque para o clipping de notícias relacionadas à temática indígena.
Tribos e Mitos - Página com dados e informações sobre os povos indígenas que habitam a região do Pantanal-MS.
Diversidade Cultural dos Povos Indígenas - Texto disponível no site do Museu do Índio que aborda aspectos culturais dos povos indígenas.
História Cultura e Mitos - Página especial sobre os índios brasileiros, com dados, informações, imagens relativos à questão indígena.
Lendas e Mitos - Página do site do governo estadual do Pará, que trata das lendas e mitos cultivados entre a população indígena residente naquele Estado. São histórias sobre a Vitória Régia, a Mandioca, o Boto, o Sol, a Lua, entre outros.
Especial Dia dos Índios - Centro de Referência em Educação de onde foram tirados os links acima e com muitos outros links interessantes.

Minha proposta foi elaborada para crianças da Educação Infantil, mas com algumas adaptações pode ser utilizada também no Ensino Fundamental.

Eixos de Trabalho Principais: Movimento / Natureza e Sociedade
Tema: Índio
Duração: 1 semana
Objetivo Geral: Conhecer elementos da cultura indígena. O
local onde vivem, pintura corporal e brincadeiras infantis.
Estratégia: Atividades artísticas, Pesquisa, Jogos e Brincadeiras.
Avaliação: Registro individual escrito/desenho e registro oral coletivo.

1º DIA
Objetivo Específico: Identificar o nível de conhecimento das crianças
sobre o universo indígena. Caracterizar o espaço ocupado pelo índio, seus
hábitos e costumes.

Roda de conversa:
"O que é" o Índio? (trabalhar o conceito de cidadania, se ele é "gente"
então devemos usar: Quem é o índio?). A partir das respostas induzir outras
questões que possam levantar: onde vive, como se veste, qual é seu trabalho,
porque se pinta, o que come, como são as crianças, quais são as brincadeiras, se
estudam, como tratam as doenças, etc.
Não interferir nas respostas, apenas administrar eventuais conflitos.
Anotar todas as impressões das crianças sobre a cultura indígena em uma
cartolina e fixar em local visível.

Atividade 1: recotar e colar
Levar imagens que possam representar as respostas à essas questões e pedir
para que montem painéis que representem cada uma delas. Comparar as impressões
anotadas com as representações fotográficas.

Algumas imagens podem ser encontradas no Centro de Trabalho Indigenista eHistória, Cultura e Mitos.

Atividade 2: circuito de habilidades motoras
Conversa inicial: Considerando que a maioria dos índios vive na
mata/floresta. O que podemos encontrar por lá?
Montar um circuito de habilidades com elementos que representem a floresta
(aguarde o próximo post!)

Avaliação: Desenho/texto - O que aprendemos nessa aula?
Registro, realizado pelo professor da fala das crianças.

Atividades para o Dia do Índio - parte II

No primeiro dia de atividades sobre o Dia do Índio obtivemos as impressões iniciais das crianças sobre a cultura indígena e realizamos algumas atividades. Hoje vamos trabalhar com alguns desses conceitos.

2º dia
Objetivo específico:
Identificar o local onde o índio mora, alguns costumes e os animais que o cercam.
Conhecer e experimentar elementos da cultura índígena. Executar jogos de locomoção e perseguição.

Roda de conversa:
Como é a casa do índio? Como se chama a criança indígena? O que os índios comem? Quais os bichos que existem perto da casa deles? São perigosos?

Atividade 1: Culinária e Lanche Coletivo
Mostrar uma mandioca para as crianças e perguntar se sabem o que é e se já comeram. Explicar que se trata de um alimento típico do índios e contar a Lenda da Mandioca. Veja aqui outra versão, mais adequada para crianças. Em seguida preparar um delicioso e saudável prato feito com mandioca! Não esqueça de deixar os ingredientes prontos para o manuseio das crianças, de prender o cabelo das meninas e lavar as mãos antes e depois.

Bolinhos de mandioca de forno
INGREDIENTES
750 g de mandioca cozida, sem as fibras
5 colheres (sopa) de farinha de trigo
3 ovos
1 colher (sopa) de margarina
2 colheres (sopa) de salsa picada
Sal a gosto
6 colheres (sopa) de queijo parmesão ralado

MODO DE PREPARO
Amassar a mandioca como para purê, misturar todos os
ingredientes, exceto o queijo parmesão.
Em uma assadeira untada, polvilhar
metade do queijo ralado.
Pingar a massa com uma colher de sopa e polvilhar
novamente o queijo ralado sobre os bolinhos.
Levar para assar em forno médio,
pré - aquecido.
Se precisar virar os bolinhos para assar do outro lado.
O tempo varia de acordo com o forno.

Atividade 2: Jogo

Realizar jogos que utilizem elementos relacionados ao índio, conforme o levantamento feito na conversa inicial.

- Oca
- Alimentos
- Animais
- Curumim

Avaliação: Desenho/texto - O que aprendemos nessa aula?
Registro, realizado pelo professor da fala das crianças

Atividades para o Dia do Índio - parte III

3º dia
Objetivo Específico
Recordar o local onde o índio mora e os animais que o cercam.
Executar jogos de locomoção e perseguição aumentando a complexidade das regras.
Despertar o interesse sobre as brincadeiras típicas dos índios.

Roda de Conversa
Vocês lembram como é a casa do índio? Como se chama o índio criança? Quais os bichos que existem perto da casa dele? O que os índios comem?

Atividade 1: Artes - Construir a casa do índio
Mostrar figuras que representem a "Oca". Comparar com figuras de casas do "homem branco". Quais as diferenças? De que tipo de materiais é feita a Oca? Dependendo da idade das crianças, mostrar figuras de casas em favelas, fazer com que percebam que apesar de alguns materiais serem semelhantes existe uma diferença econômica e cultural. Outra opção é comparar a cas do índio brasileiro e do índio americano (tendas). No site Rota Brasil Oeste, você encontrará fotos e explicações que ilustram a construção de uma Oca.

- Opção A - Colagem

Apresentar diversos materiais e perguntar como poderiam ser usados para "construir" uma oca através da colagem em papel kraft (utilizar um pedaço no mínimo A3). Se a escola dispuser de área verde, perguntar que outros materiais seriam interessantes para utilizar nessa construção e que podem ser encontrados na escola (folhas secas, galhos, pedras,

etc).
Determine um tempo para a seleção desses materiais e mãos obra. O trabalho pode ser individual, em duplas, trios ou em grupo (quanto mais crianças maior deverá ser o papel).

- Opção B - Escultura

Apresentar diversos materiais e perguntar como poderiam ser usados para "construir" uma oca através da escultura utilizando argila ou massa para biscuit (veja a receita aqui!). Se a escola dispuser de área verde, perguntar que outros materiais seriam interessantes para utilizar nessa

construção e que podem ser encontrados na escola (folhas secas, galhos, pedras, etc). Sugerir que ao terminarem utilizem as Ocas para fazer uma aldeia. Neste caso os detalhes da aldeia podem ser trabalhados em outro dia, com uma nova atividade.

Atividade 2: Jogo

Resgatar, através de jogos, os elementos que foram levantados no 2º dia que estão sendo reforçados hoje.

- Oca
- Alimentos
- Animais
- Curumim

Aguardem o próximo post com os jogos para essa temática.

Avaliação: O que aprendemos nessa aula? Registro, realizado pelo professor da fala das crianças. Fazer o registro por foto ou vídeo, do processo de construção da atividade 1, seriam muito interessante!

Atividades para o Dia do Índio - parte IV

4º dia
Objetivo Específico:
Conhecer brincadeiras indígenas.
Reconhecer partes do corpo.

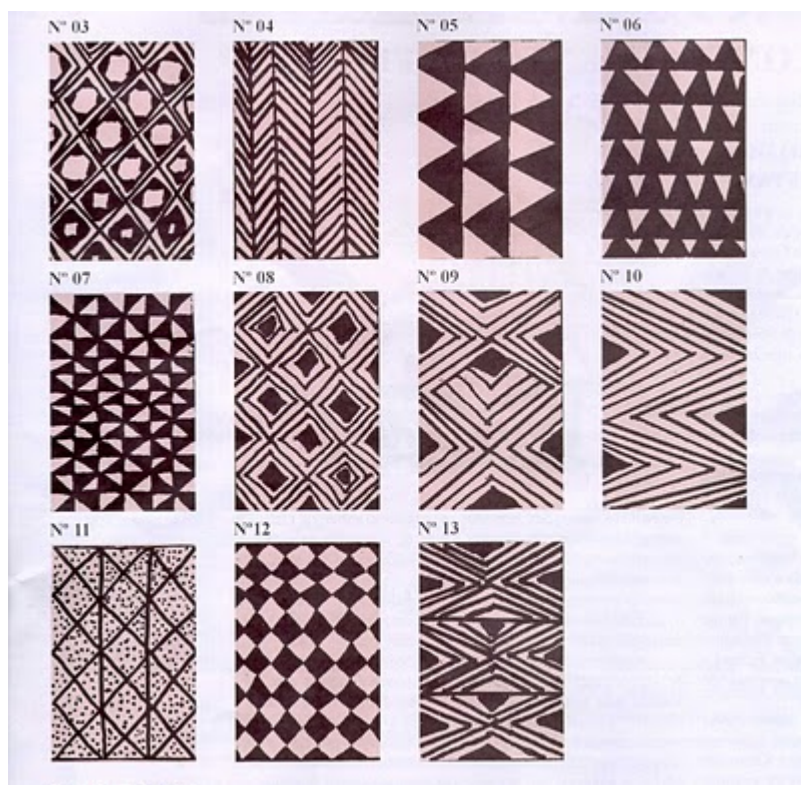
Roda de Conversa
Mostrar fotografias de índios onde possam observar a pintura corporal
Olhem essas fotos de índios. O que vocês podem perceber? Como são as pinturas? Quais as partes do corpo são pintadas? Você conseguem fazer uma pintura igual a das fotos?

Atividade 1: Artes - Pintura

- Opção A - Pintura em papel

Em um papel pedir para que as crianças reproduzam o traçado das pinturas utilizadas pelo índios, com guache. De preferência usar papel kraft no tamanho mínimo A3.

- Opção B - Pintura corporal

Utilizando tintas apropriadas para a pele, pedir para que reproduzam no colega uma pintura escolhida previamente.

Pinturas dos índios Bakairí.

Atividade 2 - Jogo

Peça para que cada criança conte suas descobertas sobre brincadeiras indígenas. Faça uma votação e escolha algumas para fazer. Deixe as demais para a próxima aula, mas não esqueça de usar pelo menos uma por criança! Caso ninguém tenha trazido, apresente as suas!
Quer saber quais são, né?! Isso eu conto no próximo post sobre Brincadeiras para o Dia do Índio - parte IV

Avaliação:

Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.
Registro escrito realizado pelas crianças. Desenhar/escrever o que aprendemos nessa aula

Atividades para o Dia do Índio - parte V

4º dia
Objetivo Específico:
Conhecer e construir brinquedos indígenas. Conhecer brincadeiras indígenas.
Roda de Conversa:
Vocês sabem o que é uma peteca? É um brinquedo tradicional indígena usado pelas crianças há mais de 500 anos. O significado de Pe'teka, em tupi é : bater e se divertir
Atividade 1: Construção de Brinquedo

- **opção A:** Tradicional

Material:
4 pedrinhas pequenas
1 palha de espiga de milho (retire 2 capas inteiras)
Folhas grandes de árvores (encontradas no chão!)
Pondo a mão na massa:

1. Junte as folhas de árvore e faça uma trouxinha;
2. Dentro coloque as 4 pedrinhas;
3. Antes de fechar coloque uma das capas de espiga de milho virada para cima;
4. Desfie a palha como se fossem penas;
5. Amarre a trouxinha com parte da palha desfiada como se fosse barbante.

- **Opção B:** moderna!

Material:
Penas coloridas
Pedaço de couro
Barbante
Areia

Pondo a mão na massa

1. Faça uma trouxinha com o pedaço de couro;
2. Coloque a areia dentro
3. Fixe as penas;
4. Amarre, bem firme com o barbante.

Atividade 2 - Jogo

Retome as brincadeiras pesquisadas pelas crianças. Faça uma votação para escolher quais serão feitas. Contemple as crianças que ainda não tiveram suas brincadeiras escolhidas. Caso ninguém tenha trazido, apresente as suas!
No próximo post trago algumas sugestões!

Avaliação:

Registro realizado pelo professor das falas das crianças, principalmente durante as rodas de conversa.Registro escrito realizado pelas crianças. Desenhar/escrever o que aprendemos nessa

ATENÇÃO Professor de Escola Pública

Você pode receber kits com os jogos deste projeto e uma cartilha explicando como cada um foi encontrado e o modo de jogar. Entre em contato com o Ministério da Educação: Esplanada dos Ministérios – Bloco L, sala 506 70047-901 - Brasília – DF tel.: (61) 2104-8625 e-mail:cedoc-seb@mec.gov.br

fonte: Ciência Hoje

Lendas indígenas parte I

As lendas ajudam a entender uma parte da cultura de um povo. São histórias gostosas que podem ser contadas para as crianças como forma de complementar as comemorações pelo dia do índio.

Yara - a rainha das águas

Yara, a jovem Tupi, era a mais formosa mulher das tribos que habitavam ao longo do rio Amazonas. Por sua doçura, todos os animais e as plantas a amavam. Mantinha-se, entretanto, indiferente aos muitos admiradores da tribo. Numa tarde de verão, mesmo após o Sol se pôr, Yara permanecia no banho, quando foi surpreendida por um grupo de homens estranhos. Sem condições de fugir, a jovem foi agarrada e amordaçada. Acabou por desmaiar, sendo, mesmo assim, violentada e atirada ao rio. O espírito das águas transformou o corpo de Yara num ser duplo. Continuaria humana da cintura para cima, tornando-se peixe no restante. Yara passou a ser uma sereia, cujo canto atrai os homens de maneira irresistível. Ao verem a linda criatura, eles se aproximam dela, que os abraça e os arrasta às profundezas, de onde nunca mais voltarão.

Guaraná – a essência dos frutos

Aguiry era um alegre indiozinho, que alimentava-se somente de frutas. Todos os dias saía pela floresta à procura delas, trazendo-as num cesto para distribuí-Ias entre seus amigos. Certo dia, Aguiry perdeu-se na mata por afastar-se demais da aldeia. Jurupari, o demônio das trevas, vagava pela floresta. Tinha corpo de morcego, bico de coruja e também alimentava-se de frutas. Ao encontrar o índio ao lado do cesto, não hesitou em atacá-lo. Os índios encontram-no morto ao lado do cesto vazio. Tupã, o Deus do Bem, ordenou que retirassem os olhos da criança e os plantassem sob uma grande árvore seca. Seus amigos deveriam regar o local com lágrimas, até que ali brotasse uma nova planta, da qual nasceria o fruto que conteria a essência de todos os outros, deixando mais fortes e mais felizes aqueles que dele comessem. A planta que brotou dos olhos de Aguiry possui as sementes em forma de olhos, recebendo o nome de guaraná.
Fonte: Desvendar

Lendas Indígenas - parte II

MANDIOCA - O PÃO INDÍGENA

Mara era uma jovem índia, filha de um cacique, que vivia sonhando com o amor e um casamento feliz. Certa noite, Mara adormeceu na rede e teve um sonho estranho. Um jovem loiro e belo descia da Lua e dizia que a amava. O jovem, depois de lhe haver conquistado o coração, desapareceu de seus sonhos como por encanto. Passado algum tempo, a filha do cacique, embora virgem, percebeu que esperava um filho. Para surpresa de todos, Mara deu à luz uma linda menina, de pele muito alva e cabelos tão loiros quanto a luz do luar. Deram-lhe o nome de Mandi e na tribo ela era adorada como uma divindade. Pouco tempo depois, a menina adoeceu e acabou falecendo, deixando todos amargurados. Mara sepultou a filha em sua oca, por não querer separar-se dela. Desconsolada, chorava todos os dias, de joelhos diante do local, deixando cair leite de seus seios na sepultura. Talvez assim a filhinha voltasse à vida, pensava. Até que um dia surgiu uma fenda na terra de onde brotou um arbusto.
A mãe surpreendeu- se; talvez o corpo da filha desejasse dali sair. Resolveu então remover a terra, encontrando apenas raízes muito brancas, como Mandi, que, ao serem raspadas, exalavam um aroma agradável. Todos entenderam que criança havia vindo à Terra para ter seu corpo transformado no principal alimento indígena. O novo alimento recebeu o nome de Mandioca, pois Mandi fora sepultada na oca.

Mumuru - a estrela dos lagos

Maraí, uma jovem e bela índia, muito amava a natureza. À noite, ficava a contemplar a chegada da Lua e das estrelas. Nasceu-lhe, então, um forte desejo de tornar-se uma estrela. Perguntou ao pai como surgiam aqueles pontinhos brilhantes no céu e, com grande alegria, veio a saber que Jacy, a Lua, ouvia os desejos das moças e, ao se esconder atrás das montanhas, transformava-as em estrelas. Muitos dias se passaram sem que a jovem realizasse seu sonho. Resolveu então aguardar a chegada da Lua junto aos peixes do lago. Assim que esta apareceu, Maraí encantou-se com sua imagem refletida na água, sendo

atraída para dentro do lago, de onde não mais voltou. A pedido dos peixes, pássaros e outros animais, Maraí não foi levada para o céu. Jacy transformou-a numa bela planta, ganhando o nome de Mumuru, a vitória-régia.

Lendas Indígenas - parte III
:

Índios xavantes brasileiros

Mavutsin - o primeiro homem

O primeiro homem (kamaiurá). No começo só havia Mavutsinim. Ninguém vivia com ele. Não tinha mulher. Não tinha filho, nenhum parente ele tinha. Era só. Um dia ele fez uma concha virar mulher e casou com ela. Quando o filho nasceu, perguntou para a esposa: É homem ou mulher? é homem. Vou levar ele comigo. E foi embora. A mãe do menino chorou e voltou para a aldeia dela, a lagoa, onde virou concha outra vez. - Nós - dizem os índios - somos netos do filho de Mavutsinim.

O primeiro Kuarup – a festa dos mortos

O primeiro Kuarup, a festa dos mortos (Kamaiurá) Mavultsinim queria que os seus mortos voltassem à vida. Foi para o mato, cortou três toros da madeira de kuarup, levou para a aldeia e os pintou. Depois de pintar, adornou os paus com penachos, colares, fios de algodão e braçadeiras de penas de arara. Feito isso, mavutsinim mandou que fincassem os paus na praça da aldeia, chamando em seguida o sapo cururu e a cutia (dois de cada), para cantar junto dos Kuarup. Na mesma ocasião levou para o meio da aldeia, peixes e beijus para serem distribuídos entre o seu pessoal. Os maracá-êp (cantadores), sacudindo os chocalhos na mão direita, cantavam sem cessar em frente dos kuarup, chamando-os à vida. Os homens da aldeia perguntavam a Mavutsinim se os paus iam mesmo se transformar em gente, ou se continuariam sempre de madeira com eram. Mavutsinim respondia que não, que os paus de kuarup iam se transformar em gente, andar como gente e viver como gente vive.
Depois de comer os peixes, o pessoal começou a se pintar, e a dar gritos enquanto fazia isso. Todos gritavam,. Só os maracá-êp é que cantavam. No meio do dia terminaram os cantos. O pessoal, então, quis chorar os kuarup, que representavam os seus mortos, mas Mavutsinim não permitiu, dizendo que eles, os kuarup, iam virar gente, e por isso não podiam ser chorados.
Na manhã do segundo dia Mavutsinim não deixou que o pessoal visse os kuarup. "Ninguém

pode ver" - dizia ele. A todo momento Mavutsinim repetia isso. O pessoal tinha que esperar. No meio da noite desse segundo dia os toros de pau começaram a se mexer um pouco. Os cintos de fios de algodão e as braçadeiras de penas tremiam também. As penas mexiam como se tivessem sendo sacudidas pelo vento.

Os paus estavam querendo transformar-se em gente. Mavutsinim continuava recomendando ao pessoal para que não olhasse. Era preciso esperar. Os cantadores - os cururus e as cutias - quando os kuarup começaram, a dar sinal de vida cantaram para que se fossem banhar logo que vivessem. Os troncos se mexiam para sair dos buracos onde estavam plantados, queriam sair para fora. Quando o dia principiou a clarear, os kuarup do meio para cima já estavam tomando forma de gente, aparecendo os braços, o peito e a cabeça. A metade de baixo continuava pau ainda. Mavutsinim continuava pedindo que esperassem, que não fossem ver. "Espera... espera... espera" - dizia sem parar.

O sol começava a nascer. Os cantadores não paravam de cantar,. Os braços dos kuarup estavam crescendo. Uma das pernas já tinha criado carne. A outra continuava pau ainda. No meio do dia os paus começavam a virar gente de verdade. Todos se mexiam dentro dos buracos, já mais gente do que madeira. Mavutsinim mandou fechar todas as portas., só ele ficou de fora, junto dos kuarup. Só ele podia vê-los, ninguém mais. Quando estava quase completa a transformação de pau para gente, Mavutsinim mandou que o pessoal saisse das casas para gritar, fazer barulho, promover alegria, rir alto junto dos kuarup. O pessoal, então, começou a sair de dentro das casas. Mavutsinim recomendava que não saíssem aqueles que durante a noite tiveram relação sexual com as mulheres.

Um, apenas, tinha tido relações. Este ficou dentro da casa. Mas não aguentando a curiosidade, saiu depois. No mesmo instante, os kuarup pararam de se mexer e voltaram a ser pau outra vez. Mavutsinim ficou bravo com o moço que não atendeu à sua ordem. Zangou muito, dizendo: - O que eu queria era fazer os mortos viverem de novo. Se o que deitou com mulher não tivesse saído de casa, os kuarup teriam virado gente, os mortos voltariam a viver toda vez que se fizesse kuarup. Mavutsinim, depois de zagar, sentenciou: - Está bem. Agora vai ser sempre assim. Os mortos não reviverão mais quando se fizer kuarup. Agora vai ser só festa. Mavutsinim depois mandou que retirassem dos buracos os toros de kuarup. O pessoal quis tirar os enfeites, mas Mavutsinim não deixou. "Tem que ficar assim mesmo", disse. E em seguida mandou que os lançassem na água ou no interior da mata. Não se sabe onde foram largados, mas estão até hoje lá, no Morená.

Fonte: Desvendar

BRINCADEIRAS INDÍGENAS

TODO MUNDO GOSTA DE BRINCAR E JOGAR. AS CRIANÇAS PODEM PASSAR O DIA INTEIRO BRINCANDO E INVENTANDO ATIVIDADES PARA SE DIVERTIR.
OS ÍNDIOS POSSUEM MUITOS JOGOS E BRINCADEIRAS. ALGUNS SÃO BASTANTE CONHECIDOS POR VÁRIOS POVOS INDÍGENAS E OUTROS TAMBÉM SÃO COMUNS ENTRE OS NÃO-ÍNDIOS, COMO A PETECA E A PERNA DE PAU.
EXITEM AS BRINCADEIRAS SÓ DAS CRIANÇAS E AS BRINCADEIRAS QUE OS ADULTOS TAMBÉM JOGAM.
TEM AS BRINCADEIRAS SÓ DE MENINOS E OUTRAS SÓ DE MENINAS. EXITEM TAMBÉM AS BRINCADEIRAS QUE AS CRIANÇAS PRECISAM CONSTRUIR O BRINQUEDO PRIMEIRO. PARA ISSO É PRECISO IR ATÉ A MATA BUSCAR OS MATERIAIS COMO CASCA DE ÁRVORE, SEMENTES, GALHOS, ETC.

NO CADERNO SEPARE AS SÍLABAS DAS PALAVRAS ABAIXO:

QUADRADO – QUENTÃO – QUITANDA – AQUARELA – AQUÁTICO – QUITUTE – PANQUECA – PARQUE – PESQUEIRO – QUARTEL – QUEM – QUILO - QUEIJO – QUINDIM – QUAL - CAQUI

Vampiro

José Paulo Paes

ERA UMA VEZ UM VAMPIRO
TÃO BEM-EDUCADO, MAS TÃO BEM-EDUCADO
QUE TODA VEZ QUE SUGAVA
O SANGUE DE UMA PESSOA
NÃO ESQUECIA DE DIZER: “MUITO OBRIGADO”.

CALCULE NO CADERNO

123 + 76 = 571 + 23 = 104 + 45 =
65 + 32 = 340 + 12 = 122 + 131 =

LEIA ESTAS INFORMAÇÕES SOBRE A TARTARUGA MARINHA.
DESCUBRA E SUBLINHE AS OITO PALAVRAS COM ERROS NO USO DO M E N.

A MAIOR TARTARUGA MARINHA DO MUMDO É A TARTARUGA DE COURO, TANBÉM CHAMADA DE TARTARUGA GIGANTE. ELA PODE PESAR CERCA DE 700 QUILOS E SEU CASCO CHEGA A TER ATÉ DOIS METROS DE CONPRIMENTO. NO BRASIL É EMCONTRADA NO ESPÍRITO SANTO.
SOMENTE AS FÊMEAS SAEN DA ÁGUA. ELAS VOLTAM AO LOCAL ONDE NASCERAN, CAVAM UM BURACO E DEPOSITAN SEU OVOS. ASSIM QUE OS FILHOTES NASCEM, CORREN PARA O MAR.

AGORA, EM SEU CADERNO, ESCREVA CORRETAMENTE AS PALAVRAS QUE VOCÊ SUBLINHOU.

ARRANCA MANDIOCA

ESTA BRINCADEIRA AINDA VIVE FIRME E FORTE EM ALGUMAS COMUNIDADES INDÍGENAS, MAS É DESCONHECIDA ENTRE CRIANÇAS E ADULTOS NÃO-INDÍGENAS. VIVE FORTE MESMO, AFINAL, PARA BRINCAR É PRECISO UM BOCADO DE FORÇA.

NOS ESTADOS DO ESPÍRITO SANTO E DE SÃO PAULO, CRIANÇAS GUARANI A CONHECEM PELO NOME DE "ARRANCA MANDIOCA", PORQUE LEMBRA A MANEIRA COMO A MANDIOCA É COLHIDA, ATIVIDADE BASTANTE CONHECIDA PELAS CRIANÇAS INDÍGENAS.

QUANDO RESOLVEM BRINCAR, REÚNEM-SE PERTO DE UMA ÁRVORE E FAZEM FILA, TODOS AGACHADOS, COM AS MÃOS NOS OMBROS DA CRIANÇA DA FRENTE. CAMINHAM DESSA FORMA ATÉ A ÁRVORE E SENTAM NO CHÃO. A PRIMEIRA DA FILA SE AGARRA NA ÁRVORE E AS DE TRÁS SEGURAM UMAS NAS OUTRAS PELOS BRAÇOS E PERNAS. UMA CRIANÇA (PRECISA SER ALGUÉM FORTE) É ENCARREGADA DE "ARRANCAR" AS MANDIOCAS – QUE SÃO AS PRÓPRIAS CRIANÇAS.

O PRIMEIRO DA FILA, AQUELE QUE ESTÁ AGARRADO À ÁRVORE, É O "DONO DA ROÇA DE MANDIOCAS", É ELE QUEM DÁ PERMISSÃO PARA QUE SEJAM RETIRADAS UMA A UMA AS "CRIANÇAS-MANDIOCAS" DA FILA. E ASSIM, COMEÇA O TRABALHO DE SOLTAR CADA CRIANÇA COM TODA A FORÇA.

ENTRE OS **GUARANI**, VALE USAR DE VÁRIAS ESTRATÉGIAS PARA CONSEGUIR SOLTAR AS CRIANÇAS, COMO, POR EXEMPLO, FAZER CÓCEGAS, PUXAR PELAS PERNAS, PEDIR AJUDA PARA QUEM JÁ SAIU DA FILA.

1 . SEU GASPAR ESTÁ LEVANDO UMA CAIXA COM 39 LIVROS DOADOS À BIBLIOTECA DA ESCOLA: SÃO 14 LIVROS DE AVENTURA E OS DEMAIS DE POESIA. QUANTOS LIVROS DE POESIA ESTÃO DENTRO DA CAIXA?

RESOLVI ASSIM	OUTRA FORMA DE RESOLVER

2. PAULA E GISELE ESTÃO COLECIONANDO FIGURINHAS. PAULO TEM 26 E GISELE, 15. QUANTAS FIGURINHAS GISELE DEVE CONSEGUIR PARA TER O MESMO NÚMERO DE PAULA?

RESOLVI ASSIM	OUTRA FORMA DE RESOLVER

Brincadeiras

Todo mundo gosta de brincar e jogar. As crianças podem passar o dia inteiro brincando e inventando atividades para se divertir. Mas os adultos também gostam de diversão e, sempre que podem, se juntam para jogar.

Existem muitos jeitos de brincar, mas o objetivo é sempre desfrutar o momento e a companhia dos amigos. Além disso, os jogos ajudam a desenvolver habilidades que serão importantes ao longo da vida. Brincar é também uma maneira de aprender!

Os índios possuem muitos jogos e brincadeiras. Alguns são bastante conhecidos por vários povos indígenas e outros também são comuns entre os não-índios, como a peteca e a perna de pau. Já outros são curiosos e originais. Existem brincadeiras que só as crianças jogam, outras que os adultos jogam junto e assim ensinam as melhores técnicas para quem quiser virar um craque!

Têm brincadeiras só de menino, outras só de menina. Existem algumas que, antes do jogo começar, é preciso construir o brinquedo! Bom, nesse caso, é necessário ir até a mata, achar o material certo, aprender a fazer o brinquedo e, só então, começar a brincar. Mas isso não é um problema, pois construir o brinquedo também faz parte da brincadeira!

Agora conheça brincadeiras e jogos de diferentes povos indígenas!

Jogos e brincadeiras dos Kalapalo

Brincadeiras dos Yudja

Os Yudja falam uma língua do tronco Tupi e vivem em 6 aldeias próximas à beira do rio Xingu, no Mato Grosso, e também perto da foz do rio próximo à cidade de Altamira, no Pará.

O texto abaixo foi produzido pelas crianças da aldeia Tuba Tuba junto com a equipe do Programa Xingu/ISA.

Nós somos as crianças do povo Yudja, da aldeia Tuba Tuba do Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso.

Nós meninos aqui da aldeia gostamos de brincar com nosso arco e flecha. Nós começamos a aprender a fazer arquinho com nossos avôs, pais, irmãos mais velhos ou nossos amigos.

Fazemos nosso arco e flecha com qualquer tipo de material só para brincar e aprender a lançar flecha, o mais difícil é colocar a

pena da ponta da flecha para voar bem. Nós acompanhamos nossos pais durante a pescaria, também pescamos sozinhos na beira do rio, mas na caçada nós não vamos, porque é difícil acompanhar.

Nós fazemos campeonato de arco e flecha para saber quem é o melhor no lançamento de flecha.

Nós gostamos de fazer aviãozinho, imitando a hélice com uma folha de árvores ou outros materiais.

Nós meninas gostamos de fazer pulseira, colar de miçanga.

Em casa, nós ajudamos nossas mães cuidando de nossos irmãos menores, assando peixe, fazendo mingau, até conseguirmos fazer sozinhas.

Nós também vamos na roça e ajudamos a carregar mandioca, batata e outros.

Ajudamos também a pegar água no rio para cozinhar e lavar. Nós lavamos louça e roupa no rio desde pequenas.

Nós também já estamos aprendendo a fazer pintura corporal e começando a fazer cuias e panelinhas de barro.

Nós gostamos de brincar de pega-pega no rio, de escorregar no barranco...

De desenhar animal ou pessoa na terra, de brincar de rodar o peão com semente de tucum...

E de fazer brincadeira de barbante.

Nós também temos nossas músicas para brincar batendo palma ou então brincar de roda. De noite nós gostamos de brincar no pátio da aldeia cantando as músicas de brincar, ou então as músicas das nossas festas.

Nós estudamos na escola de nossa aldeia, estudamos em nossa língua e no português e ouvimos as histórias que os mais velhos contam para a gente durante a aula.

ARRANCA MANDIOCA

Esta brincadeira ainda vive firme e forte em algumas comunidades indígenas, mas é desconhecida entre crianças e adultos não-indígenas. Vive forte mesmo, afinal, para brincar é preciso um bocado de força.

Nos estados do Espírito Santo e de São Paulo, crianças guarani a conhecem pelo nome de “arranca mandioca”, porque lembra a maneira como a mandioca é colhida, atividade bastante conhecida pelas crianças indígenas.

Quando resolvem brincar, reúnem-se perto de uma árvore e fazem fila, todos agachados, com as mãos nos ombros da criança da frente. Caminham dessa forma até a árvore e sentam no chão. A primeira da fila se agarra na árvore e as de trás seguram umas nas outras pelos braços e pernas. Uma criança (precisa ser alguém forte) é encarregada de “arrancar” as mandiocas – que são as próprias crianças.

O primeiro da fila, aquele que está agarrado à árvore, é o “dono da roça de mandiocas”, é ele quem dá permissão para que sejam retiradas uma

a uma as “crianças-mandiocas” da fila. E assim, começa o trabalho de soltar cada criança com toda a força.

Entre os **Guarani**, vale usar de várias estratégias para conseguir soltar as crianças, como, por exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para quem já saiu da fila.

Entre os **Xavante**, fazer cócegas é impensável. No cerrado, região onde vivem, meninos e meninas conhecem essa brincadeira com o nome de “tatu”. Isso porque é muito difícil pegar o tatu quando ele se esconde na sua toca, não há quem o tire com as mãos. Pode puxá-lo pelo rabo, mas ele prende suas unhas na terra e não sai de lá por nada.

A força é uma característica muito valorizada entre os Xavante, ao lado da valentia e da coragem. Mesmo que seja em brincadeiras, ela é importante entre as crianças. Na brincadeira do tatu, por exemplo, as crianças só se soltam umas das outras quando a pessoa que está “caçando” usa sua própria força.

PETECA

Essa brincadeira é sucesso garantido nas mais diversas situações e proporciona risadas o tempo todo.

O nome “peteca” – de origem Tupi e que significa “tapear”, “golpear com as mãos” – é hoje o mais popular entre todos os nomes desse brinquedo tão conhecido no Brasil.

Ainda hoje muitas pessoas aguardam o tempo das colheitas para elaborar seus brinquedos. Com as palhas do milho trançam diferentes amarras e laços e criam petecas de vários formatos.

Conheça alguns exemplos de petecas feitas pelos povos indígenas.

O senhor Toptiro é cacique da aldeia**Xavante** Abelhinha, no Mato Grosso e costuma dizer que uma única brincadeira por dia é suficiente para animar as crianças. Para quem vive o tempo acelerado das grandes cidades, pode parecer incrível que um grupo de crianças de 4 a 13 anos consiga permanecer ocupado um dia inteiro com apenas uma brincadeira.

Só a busca das palhas na roça já garante muitas aventuras no caminho.

Com o material nas mãos, é preciso estar bem atento para fazer uma peteca. É preciso ter tempo para olhar, tentar, errar, refazer e aprender.

O senhor Toptiro exibe um sorriso maroto quando se vê rodeado por meninos e meninas que acompanham suas mãos, ainda fortes, trançando o *tobdaé* – a “peteca” dos Xavante. Além dos olhos e das mãos, o senhor Toptiro utiliza também um dos dedos do pé. Amarra nele o fio de buriti, que esticado ajuda no acabamento em espiral do fundo do brinquedo. Esse detalhe o diferencia de outros modelos, como veremos a seguir.

Depois de pronto, o brinquedo xavante está leve e ágil para ser usado em um jogo que exige as mesmas habilidades dos participantes: leveza e agilidade.

Essa brincadeira indígena é muito parecida com uma partida de "queimada" – aquele jogo de arremessar a bola no adversário – mas há algumas diferenças: troca-se a bola por meia dúzia de*tobdaés*; não existe um campo definido por linhas no chão; e, no lugar das duas equipes, dois adversários disputam a partida.

Cada jogador começa a partida com uns três tobdaé nas mãos. Ao mesmo tempo em que faz seus lançamentos, precisa fugir dos arremessos do adversário para não ser queimado. Esse "corre e pega" só termina quando uma pessoa é atingida por um dos tobdaé do outro. A pessoa "queimada" sai do jogo e dá a vez para um novo jogador, e a disputa recomeça.

A cada colheita do milho, as partidas recomeçam e, assim, trazem muita diversão para as crianças xavante. Dos campos do cerrado do Mato Grosso, onde está localizada a aldeia Xavante, às florestas de mata atlântica em São Paulo, habitadas por comunidades indígenas**Guarani**, este brinquedo passa por várias mudanças.

Mangá é o nome dado pelos Guarani a esse brinquedo - o verdadeiro avô das petecas encontradas principalmente no interior paulista.

A palha do milho está dentro e fora do brinquedo. Recheia o interior, apóia o fundo circular ao mesmo tempo em que amarra as penas com um laço forte e resistente.

Nicolau, um índio Guarani, é um professor muito querido e brinca de*mangá* com as crianças de sua comunidade. Existe também o *yó*, um outro tipo de peteca que não é feito com a palha do milho, mas com o sabugo partido ao meio. Duas penas de galinhas do mesmo tamanho

são cuidadosamente colocadas no centro do sabugo, dando ao brinquedo um movimento giratório que imita as hélices de um helicóptero no ar. O desafio é ver quem consegue jogar mais longe o seu *yó*.

Com estes exemplos, vimos como alguns povos fabricam a sua própria peteca e descobrimos que este brinquedo é tão popular entre os povos indígenas como entre os não-índios.

Toloi Kunhügü

Essa brincadeira acontece na beira de uma lagoa ou de um rio. Quem propõe a brincadeira assume o papel de um gavião e será o “dono" da brincadeira. O "gavião" desenha na areia uma grande árvore, cheia de galhos, e as outras crianças fingem ser passarinhos. Cada "passarinho" escolhe um galho, monta o seu ninho e senta-se lá.

O gavião sai à caça dos passarinhos, que saem dos seus ninhos e se reúnem num local bem próximo à “árvore”, batendo os pés no chão e provocando o gavião com uma graciosa cantoria.

O gavião avança lentamente na direção dos passarinhos. Já bem perto do grupo, dá um pulo e tenta pegar os passarinhos que começam a correr em todas as direções, fazendo muitas manobras para distrair o gavião. Para descansar, protegem-se nos seus ninhos. O gavião, quando consegue apanhar um dos passarinhos, prende-o no seu refúgio, que fica próximo ao pé da árvore. O último passarinho que conseguir escapar e não ser "caçado" pelo gavião, se transforma no novo “gavião” e "dono" da brincadeira, que recomeça.

O jogo desenvolve diversas habilidades, tais como a concentração, a velocidade de movimento, a agilidade e a percepção de tempo.

http://pibmirim.socioambiental.org/como-vivem/brincadeiras